



MEDIENKONZEPT

GGG BALTHASARSTRASSE

Inhaltsverzeichnis

1. Vorwort	2
2. Bedingungsfeld der Schule	4
3. Leitidee	5
4. Zielvorstellungen	6
5. Medienkompetenzrahmen NRW	7
6. Medien im Unterricht	8
6.1 Vermittlung von Medienkompetenz.....	8
6.2 iPad-Einsatz in den Klassen	11
6.3 iPads / Computer als Teil des Förder- und Forderkonzeptes	11
6.4 Vernetztes Arbeiten mit Medien	12
6.5 Querschnittsaufgaben	12
7. Medienkonsum der SchülerInnen	13
8. Medien im Kollegium	18
8.1 PC-Einsatz / iPad-Einsatz	18
8.2 Qualifikationen und Qualifizierung.....	18
8.3 Evaluation der Nutzung der Endgeräte.....	20
8.4 Auswertung des Fragebogens	23
8.5 Ermittelter Fortbildungsbedarf.....	25
9. Technische Ausstattung	255
9.1 Vorhandene Hard- und Software.....	255
9.2 Ausstattungsbedarf	28
10. Website	28
11. Technischer Support	29
12. Literatur	30

Stand: Januar 2024

1. Vorwort

„Lernen mit digitalen Medien“ ist ein zentraler Punkt im Bildungsauftrag der Schulen und Lehrkräfte. „Die zunehmende Digitalisierung aller Lebensbereiche führt zu einem stetigen Wandel des Alltags der Menschen. Der Prozess betrifft nicht nur die sich zum Teil in hoher Dynamik verändernden beruflichen Anforderungen, sondern prägt in zunehmendem Maße auch den privaten Lebensbereich: Smartphones und iPads sind mit ihrer jederzeitigen Verfügbarkeit des Internets und mobiler Anwendungssoftware zum allgegenwärtigen Begleiter geworden. Sie ermöglichen nahezu allorts und jederzeit den Zugriff auf unerschöpfliche Informationen und eröffnen immer neue Kommunikationsmöglichkeiten in unterschiedlichen Kontexten.“¹

„Da die Digitalisierung auch außerhalb der Schule alle Lebensbereiche und – in unterschiedlicher Intensität – alle Altersstufen umfasst, sollte das Lernen mit und über digitale Medien und Werkzeuge bereits in den Schulen [...] beginnen. Durch eine pädagogische Begleitung der Kinder und Jugendlichen können sich frühzeitig Kompetenzen entwickeln, die eine kritische Reflektion in Bezug auf den Umgang mit Medien und über die digitale Welt ermöglichen.“²

Schulen sind verpflichtet, ihre SchülerInnen auf ihre Zukunft und das Berufsleben vorzubereiten. Dabei ist es wichtig, die Kinder und Jugendlichen so auszubilden, dass sie gesellschaftsfähig sind. Zu diesem Zweck hat die KMK die Herausforderungen des digitalen Wandels in der Bildung angenommen und im Dezember 2016 mit der Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ ein Handlungskonzept für die zukünftige Entwicklung in Deutschland vorgelegt.

Mit dem DigitalPakt Schule unterstützt der Bund die Länder bei der Digitalisierung der Schulen. Daraufhin hat das Ministerium für Schule und Bildung im Rahmen der Digitalen Ausstattungsoffensive für Schulen in NRW eine Richtlinie über die Förderung von Endgeräten für Schulen in Nordrhein-Westfalen verfasst.³

Mit unserem Medienkonzept soll eine Bestandsaufnahme und ein Konzept über den Einsatz von digitalen Medien im Unterricht an der GGS Balthasarstraße aufgezeigt werden. Daraus werden Ausstattungs- und Fortbildungsbedarfe für die nächsten Jahre abgeleitet.

Unsere Digitalisierungsbeauftragte J. Kaplik und unsere Medienbeauftragte P. Meyer nehmen an zahlreichen Informationsveranstaltungen und Fortbildungen teil, geben die Inhalte an das Kollegium weiter und beantragen regelmäßig neue Hard- und Software. Zudem kümmern sie sich um den Support der Endgeräte und dienen als Ansprechpartnerinnen für das Kollegium.

¹ KMK Berlin (2016): S. 8

² KMK Berlin (2016): S. 11

³ Vgl. BASS 2022/2023 - 11-02 Nr. 46 Richtlinie über die Förderung von Endgeräten für Schulen in Nordrhein-Westfalen im Rahmen der Digitalen Ausstattungsoffensive für Schulen in NRW (schul-welt.de)

2. Bedingungsfeld der Schule

Die Gemeinschaftsgrundschule Balthasarstraße ist eine Grundschule mit zwölf jahrgangsübergreifenden Lerngruppen in sechs Zügen, die jeweils zu zwei Jahrgängen (1/2 und 3/4) zusammengefasst sind. Ein Merkmal unserer Grundschule ist die Integration von Kindern mit verschiedenen Förderschwerpunkten, die bei uns gemeinsam mit den anderen SchülerInnen unterrichtet werden. Unsere Schule hat einen musikalischen Schwerpunkt.

Die Ziele unserer Arbeit sind der erziehende Unterricht zu solidarischem Handeln in sozialer Verantwortung und die individuelle Förderung unserer SchülerInnen.

Die Gemeinschaftsgrundschule Balthasarstraße liegt mitten im Agnesviertel, dem ersten am Reißbrett entworfenen Stadtteil Kölns und ist der Neustadt-Nord zugeordnet. Das Schulgebäude entstand 1904 im Innenhof eines urbanen Ballungsgebietes. Der städtische Bebauungsplan von 1888 sah eine differenzierte Bebauung vor, die in großen Teilen erhalten ist. So vereint das Viertel heute Menschen verschiedenster Herkunft und Berufe. Dementsprechend vielfältig ist die Herkunft unserer SchülerInnen.

Die Schule bietet mit der Offenen Ganztagschule (OGS) seit Beginn des Schuljahres 2007/08 einen für alle Beteiligten verlässlichen Rahmen von 8:00 bis 16:00 Uhr. Im Nachmittagsbereich können die SchülerInnen ihre Zeit weitgehend selbstständig nach eigenen Interessen und Bedürfnissen orientiert an den Angeboten strukturieren. Da gerade Stadtkinder wenig Möglichkeit haben, sich einen Freiraum zu schaffen, in dem sie eigenverantwortlich handeln können, bietet die OGS einen jahrgangs- und gruppenübergreifenden Arbeitsansatz. Die Eigenaktivität der SchülerInnen soll einen Beitrag zur Erziehung zur Selbstständigkeit und Eigenverantwortung leisten.

Jedes Kind hat eine feste Gruppenzugehörigkeit, kann aber je nach Neigungen und Bedürfnissen und unabhängig vom Schuljahrgang das Angebot einer anderen Gruppe nutzen. Die Möglichkeiten der Rhythmisierung und Verzahnung von Vormittag und Nachmittag werden genutzt.



3. Leitidee

Die Veränderungen in der Medienlandschaft gingen in den letzten Jahren besonders dynamisch voran. Der Einzug der neuen Medien in die Alltagswelt brachte zum bisherigen, eher passiven Umgang mit Information und Unterhaltung immer vielseitigere Nutzungsmöglichkeiten, die eine Interaktion zwischen Nutzenden und Anbietenden verstärken.

Um in der Wissensgesellschaft bestehen zu können, wird es für SchülerInnen immer wichtiger, sich selbstständig Wissen anzueignen, kooperativ zu lernen und zu arbeiten. Diese Grundfertigkeiten muss die Schule in Zukunft unter Einbezug der neuen informationellen Kulturtechniken – Beherrschung und Nutzung datengestützter Endgeräte - vermitteln.

PC, mobile Endgeräte und Internet bieten SchülerInnen gänzlich neue Chancen, ihre Talente und Fähigkeiten zu entfalten. Ergänzend zu etablierten Lern- und Unterrichtsmethoden können sie für mehr Spaß, Neugier und Bewegung im Unterrichtsalltag sorgen. Zudem können sie in vielen Bereichen unseren inklusiven SchülerInnen die Möglichkeit der Teilhabe am Unterricht erleichtern.

Die LehrerInnen sind die wesentlichen AnsprechpartnerInnen, wenn es um kreatives und sinnvolles Arbeiten und Gestalten an und mit digitalen Medien, ferner um den wissensorientierten Mehrwert der Internetnutzung und seiner Möglichkeiten geht. Die hiernach den SchülerInnen zu vermittelnde Medienkompetenz reduziert sich gerade nicht nur darauf, Endgeräte der Medien bedienen zu können; viel wichtiger ist es, dass SchülerInnen dazu befähigt werden, sich in der Medienwelt zurechtzufinden, Inhalte aufzunehmen, sie zugleich mit kritischem Bewusstsein angemessen einzuschätzen und Medien kompetent für ihre Ziele einzusetzen.

Moderne Medienpädagogik hilft, Medienangebote auszuwählen und zu nutzen, sowie eigene Beiträge zu gestalten und ggf. zu veröffentlichen. Sie zeigt, wie Mediengestaltungen bewertet und Medieneinflüsse erkannt und beurteilt werden können. Sie eröffnet zudem die Möglichkeit, Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung zu durchschauen.

Vor diesem Hintergrund sind die neuen Medien zwischenzeitlich zu einem selbstverständlichen Arbeitsmittel und Lernmedium in der Primarstufe geworden. Das Lernen mit ihnen soll einen wesentlichen Beitrag zur Qualitätssicherung und Entwicklung von Unterricht darstellen.

Auch wenn wir die Wichtigkeit der Digitalisierung natürlich sehen, diese täglich in den Unterricht einfließen lassen und mit den SchülerInnen die Inhalte aus dem Medienkompetenzrahmen NRW behandeln, bleibt für uns hier in der Grundschule der Schwerpunkt weiterhin bei Stift, Papier und natürlich den Büchern.

4. Zielvorstellungen

Unsere Schule möchte erreichen, dass alle SchülerInnen den verantwortungsbewussten, effizienten und kreativen Umgang mit den Medien lernen. Auf diesem Wege werden nicht zuletzt auch die Voraussetzungen für eine auf Teilhabe gerichtete Chancengleichheit geschaffen. Schließlich gibt es nach wie vor noch eine hohe Prozentzahl an Kindern, die aufgrund schwieriger sozialer Voraussetzungen überhaupt keinen Zugang zu den neuen Medien haben.

Medien sollen als neue, unverzichtbare Kulturtechnik von den SchülerInnen sowie LehrerInnen so selbstverständlich wie ein Bleistift benutzt werden können. Unsere bestehende und gut funktionierende Lernkultur soll durch eine selbstverständliche Nutzung von iPads und Internet auf sinnvolle Weise ergänzt werden.

Der Umgang mit Medien soll ferner die Grundlage für verantwortliches Handeln bilden. Eine Identifikation mit dem Arbeitsplatz soll geschaffen werden wie auch der Mut zur Kooperation, zum gemeinsamen Lösen und Bearbeiten von Problemen, Fragestellungen und Aufgaben.

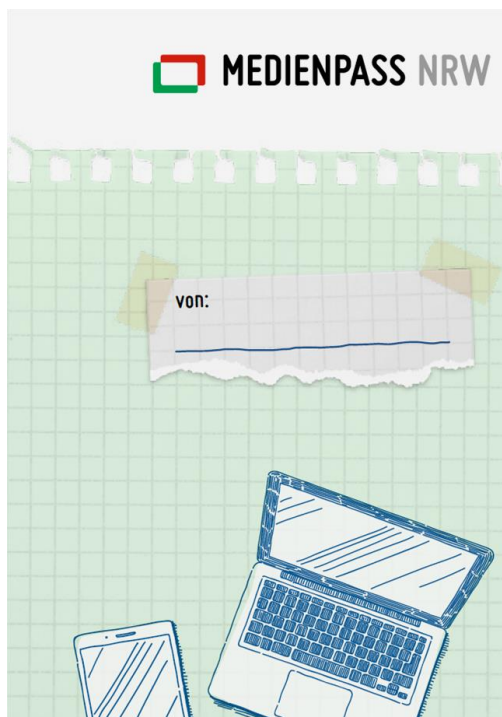
Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation zu erlangen ist ein Prozess. In der Umsetzung achten wir besonders auf ein langsames Heranführen, eine kontinuierliche Weiterarbeit und eine konsequente Fortsetzung. Dabei ist es uns sehr wichtig, dass digitale Medien als selbstverständliches Hilfsmittel angesehen werden.

Handelnde Erfahrungen, die Auseinandersetzung mit der Lebenswirklichkeit bleiben erste Wahl.

Im Rahmen der Schulprogrammarbeit legt die GGS Balthasarstraße dieses Konzept zur Vermittlung von Medienkompetenz vor, das regelmäßig überprüft und aktualisiert werden soll.







Neben den bereits etablierten Einsatzmöglichkeiten in Deutsch, Mathematik, Sachunterricht, Musik, Kunst und Englisch haben wir den Multimediaanteil intensiviert und orientieren uns dabei am Medienkompetenzrahmen NRW. Die folgenden sechs zu erwerbenden Kompetenzen werden im **Medienpass NRW** festgehalten.

1. Bedienen und Anwenden
2. Informieren und Recherchieren
3. Kommunizieren und Kooperieren
4. Produzieren und Präsentieren
5. Analysieren und Reflektieren
6. Problemlösen und Modellieren



5. Medienkompetenzrahmen NRW

Der Medienkompetenzrahmen NRW ist das zentrale Instrument für eine systematische Medienkompetenzvermittlung:

1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN 
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interesselgeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

6. Medien im Unterricht

6.1 Vermittlung von Medienkompetenz

Im Rahmen unserer Möglichkeiten versuchen wir, den SchülerInnen die Medienkompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmen NRW zu vermitteln. Dabei berücksichtigen wir die folgenden Aspekte im Besonderen und erweitern die Tabelle fortlaufend:

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren
<p>1.1 Medianausstattung (Hardware)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 90 SchülerInnen iPads, 15 LehrerInnen iPads • 3 iPad-Ladewagen • 12 festinstallierte Touchpanels (in jedem Klassenraum) • Ein portables Touchpanel im Mehrzweckraum • 2 Beamer • 2 Laptops • 58 Kopfhörer • 12 Dash-Roboter für Blockly • Analog: Schulbücherei 	<p>2.1 Informationsrecherche digital</p> <ul style="list-style-type: none"> • Blinde Kuh • Frag Finn • Helles Köpfchen • Geolino • Suchstrategien (z.B. Nutzung von Schlagwörtern vs. Ganze Fragesätze, Groß- und Kleinschreibung) • Frag doch mal die Maus • Logo-Nachrichten <p>auch analog:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plakat/ Referat vorbereiten, zu Oberbegriffen recherchieren • Sachbücher, Bücherei 	<p>3.1 Kommunikations- & Kooperationsprozesse</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nachrichten, Kommentare auf dem Padlet • Emails schreiben • Videochats • Nachrichten mit Emojis: <ul style="list-style-type: none"> ○ Emoji Nachrichten gegenseitig vorlesen und schreiben • Missverständnisse durch Emoji-Nachrichten
<p>1.2 Digitale Werkzeuge</p> <ul style="list-style-type: none"> • Präsentation / Bilder / Videos auf Touchpanels • Digitale Unterrichtsassistenten von Klett • Fotografieren von Schildern u. A., Filmen von Projekten, Upload auf Padlet • Anton-App / Antolin • Zebra-App / Blitzrechen-App 	<p>2.2 Informationsauswertung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Texte und Videos vergleichen • Informationen für Lernplakate aufbereiten 	<p>3.2 Kommunikations- & Kooperationsregeln</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analog: Klassenregeln • Digital: Regeln im Chat • Medienscouts: Cybergrooming und -mobbing (Regeln für sicheres Chatten / Digitale Kommunikationsregeln)

<ul style="list-style-type: none"> • Bookcreator-App / Voicerecorder • Scratch / Dash / Calliope 		
1.3 Datenorganisation <ul style="list-style-type: none"> • Padlets <ul style="list-style-type: none"> ○ Klassenpadlets ○ Stufenpadlets • Airdrop (Daten teilen) 	2.3 Informationsbewertung <ul style="list-style-type: none"> • Internet ABC • Nachrichten und Werbung voneinander unterscheiden (Anfangs- und Endsignale von Werbeblöcken im Fernsehen) • https://kids.swrfakefinder.de/ 	3.3 Komm. & Koop. in der Gesellschaft <ul style="list-style-type: none"> • Vor- und Nachteile des Chattens • Umgang mit Cybermobbing – digitale Zivilcourage (Medienscouts: Tims Geschichte)
1.4 Datenschutz & Informationssicherheit <ul style="list-style-type: none"> • Sichere Passwörter erstellen für Anton • Medienscouts: Thema Cybermobbing/ Cybergrooming 	2.4 Informationskritik <ul style="list-style-type: none"> • AnsprechpartnerInnen kennen, z.B. größere Geschwister, Eltern, Lehrpersonen • Nummer-gegen-Kummer 	3.4 Cybergewalt und -kriminalität <ul style="list-style-type: none"> • Gefahren im Internet, Medienscouts, Unterrichtsreihe zum Internet • AnsprechpartnerInnen kennen, z.B. größere Geschwister, Eltern, Lehrpersonen • Nummer-gegen-Kummer • Problematik sozialer Medien thematisieren
4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
4.1 Medienproduktion und Präsentation <ul style="list-style-type: none"> • Podcast erstellen mit Voicerecorder zu Themen des Sachunterrichts • Bookcreator Thema Klassenfahrt, Thema Comic • Padlet zum Teilen von Medienprodukten nutzen (z.B. kurzes Video von Was-pas-siert-dann-Maschine, Fotos von Verkehrsschildern im Alltag) • Digitale Bildbearbeitung • Stop-Motion-Filme erstellen 	5.1 Medienanalyse <ul style="list-style-type: none"> • Thema Werbung • Vergleich der Wirkung sowie Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienangebote (z.B. durch den Vergleich von Pippi Langstrumpf als Buch, Hörspiel und Film) 	6.1 Prinzipien der digitalen Welt <ul style="list-style-type: none"> • EVA-Prinzip (Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe)

4.2 Gestaltungsmittel <ul style="list-style-type: none"> • Wirkung von Wahl- und Werbeplakaten untersuchen und beurteilen • Eigene Werbe- & Wahlplakate gestalten • Worksheetcrafter 	5.2 Meinungsbildung <ul style="list-style-type: none"> • Sprechen über Lernvideos, Nachrichten, Dokumentationen 	6.2 Algorithmen erkennen <ul style="list-style-type: none"> • Algorithmen im eigenen Leben entdecken und beschreiben (z.B. Zähneputzen (Material von Coding for tomorrow), Rezepte, Spielregeln)
4.3 Quellendokumentation <ul style="list-style-type: none"> • http://www.find-das-bild.de/ • Pixabay.com 	5.3 Identitätsbildung <ul style="list-style-type: none"> • APP-Analyse, welche APPS nutze ich • Wann? Wofür? 	6.3 Modellieren und Programmieren <ul style="list-style-type: none"> • Jump and run Spiel Scratch (eigene Projekte mit Scratch programmieren) • Calliope
4.4 Rechtliche Grundlagen <ul style="list-style-type: none"> • Digitale Bildrechte • Besprechen, warum ungefragt keine Fotos von KlassenkameradInnen gemacht werden dürfen • EDMOND 	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung <ul style="list-style-type: none"> • Medientagebuch führen • Gesunder Medienkonsum 	6.4 Bedeutung von Algorithmen <ul style="list-style-type: none"> • Algorithmische Strukturen (festgelegter Ablauf) im Leben z.B. Morgenroutine beschreiben und reflektieren

Durch die Implementierung des neuen Lehrplans wird der MKR in jedem Fach berücksichtigt werden. Dies ist jedoch ein fortlaufender Prozess, der gerade erst begonnen hat. Eine Übersicht dazu wird nach Fertigstellung im Anhang des Medienkonzeptes zu finden sein.

6.2 iPad-Einsatz in den Klassen

Jedem Zug stehen 15 iPads zur Verfügung. Diese sind fest zugeordnet und durch die iPad-Wagen in Klassenraumnähe verwahrt. Die iPads werden zu Unterrichtsreihen, zur Förderung und Forderung, zur Differenzierung, zur Freiarbeit oder zum Einsatz im Wochenplan genutzt. Um den Umgang mit dem iPad zu lernen, wird in jeder Klasse zu Beginn des Schuljahres der iPad-Führerschein eingeführt. So wird eine sachgerechte Handhabung gewährleistet und die Arbeit mit dem Gerät geübt. Zudem sind die Kinder der Stufe 3/4 für den iPad-Dienst zuständig. Sie übernehmen so mit Verantwortung für die technischen Geräte (Anwendungen schließen, Verräumen der Geräte, Aufladen).

Folgende Schwerpunkte werden bei der Arbeit mit dem iPad zurzeit gesetzt:

Stufe 1 / 2

- Einführung in die Arbeit am iPad (iPad-Führerschein)
- Erste Orientierung auf dem iPad (Kenntnis Homebutton und seine Funktionen, App-Anwendungen, Foto-, Video- und Tonaufnahme-Funktion)
- Umgang mit dem QR-Code
- Blitzlese-App (im Rahmen der festen Lesezeiten)
- Anton-App
- Internetplattform „Antolin“ zur Leseförderung nutzen, dabei erste Sicherheitsregeln für die Internetnutzung kennen lernen
- MiniMax-App
- Zebra-App
- Erstes Programmieren mit Scratch Junior

Stufe 3 / 4

- iPad-Führerschein zur Auffrischung der Regeln und des sachgerechten Umgangs
- iPad-Dienst
- Arbeit mit dem iPad
- Weitere Lernprogramme in Deutsch, Mathematik, Englisch und Sachunterricht nutzen
- Nutzung der Materialien von *EDMOND-NRW*
- Recherchieren im Internet (Suchmaschinen für Kinder nutzen)
- Internetplattform „Antolin“ zur vertiefenden Leseförderung nutzen
- Programmieren mit Scratch, Calliope, Dash Roboter für Blockly
- Erstellen von digitalen Büchern mit dem Book-Creator
- Projektorientierte Arbeit mit Apps wie z.B. Stop-Motion

6.3 iPads / Computer als Teil des Förder- und Forderkonzeptes

Die iPads sind auch in das Förder-/Forderkonzept miteinbezogen. Sie können mit den entsprechenden Programmen eingesetzt werden, um SchülerInnen zu helfen, nicht nur Defizite zu beseitigen, sondern können dazu anregen sich in vielen Bereichen an schwierigen Aufgaben und Lösungsstrategien zu versuchen. Besonders kognitiv leistungsstarke Kinder, haben die Möglichkeit mithilfe der

App Scratch (aufbauend auf Scratch Junior) tiefer in die Thematik des Coding einzusteigen. Darüber hinaus bietet die Anton-APP leistungsstarken Kindern die Möglichkeit, ihr Wissen auf einem höheren Lernniveau zu vertiefen.

Eine wichtige Rolle spielt das iPad auch im DaZ-Unterricht für die Kinder, die noch kaum Deutsch sprechen. Spezielle Lernapps ermöglichen es diesen Kindern, die deutsche Sprache besser zu lernen.

Der Einsatz vom Computer im diagnostischen Bereich hilft, indem erfasste Daten einfach verwaltet und gedeutet werden. In der Stufe 1/2 wird z.B. im Bereich Deutsch der COLLI Bild-Wort-Test (Rechtschreibleistung) als diagnostisches Instrument oder in Stufe 3/4 die Auswertung der HSP (Hamburger Schreibprobe) genutzt.

Außerdem nutzen wir die diagnostischen Möglichkeiten (Leseverständnis) der Interaktiven Leseförderung mit www.antolin.de.

6.4 Vernetztes Arbeiten mit Medien

- Neue Medien unterstützen selbstbestimmtes und individualisiertes Lernen.
- Aktive Medienarbeit verschafft Kindern und Jugendlichen Erfahrungen und Einsichten, die für Unterricht und Freizeit gleichermaßen wichtig sind.
- Gerade mit Medienprojekten kann man SchülerInnen für Technik, Kommunikation und Kooperation begeistern. Man erreicht dadurch auch jene SchülerInnen, deren Interesse an diesen Themen bislang eher gering ist.
- Erleichterung und Öffnung des Angebotes im Hinblick auf digitale Medien
- Eine frühzeitige Ausbildung der Medienkompetenz soll zudem Ängste vor der sogenannten Globalisierung, die nicht nur ein weltökonomisches, sondern auch ein global informationelles Ergebnis durch das weltumspannende System des Internets ist, nehmen und das Andersartige, Fremde und Neue als Teil der Lebenswirklichkeit integrieren.

6.5 Querschnittsaufgaben

Die übergreifenden Bildungs- und Erziehungsaufgaben der Schule werden als sogenannte Querschnittsaufgaben in den Fächern, fachübergreifend, in Lernbereichen und im Rahmen spezifischer Angebote und Projekte der Schule berücksichtigt.⁴

Die Querschnittsaufgaben sind durch die neuen Lehrpläne festgelegt und beziehen sich auf folgenden Themenschwerpunkte:

- Menschenrechte, Werteerziehung, Demokratie, Globalisierung, Geschlechtersensibilisierung, Klimaschutz, Nachhaltigkeit → Global Goals der UN
- Interkulturelle Bildung
- **Bildung in der digitalen Welt → MKR NRW in alle Fächer integriert**
- Verbraucherbildung → Rahmenvorgabe Verbraucherbildung in Schule

⁴ Lehrpläne für die Primarstufe in NRW – Was LehrerInnen wissen müssen, Ritterbach Verlag, Erftstadt, 2021

7. Medienkonsum der SchülerInnen

Auswertung der Umfrage zum häuslichen Medienkonsum der Kinder

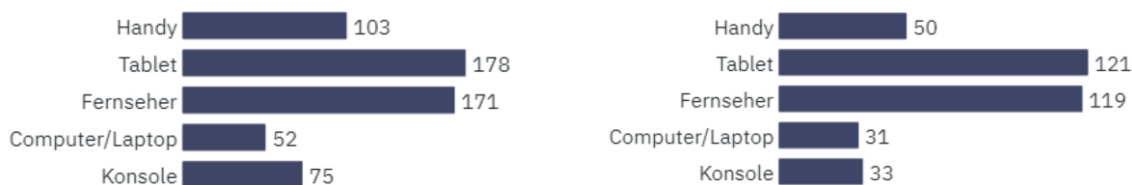
Im Herbst 2023 haben wir eine Umfrage zum Medienkonsum unserer SchülerInnen im privaten Bereich erstellt. Wir haben die Elternschaft sowie die Kinder getrennt voneinander befragt. Beide haben den identischen Fragebogen erhalten.

Ziel war es, mit Hilfe der Antworten einen möglichst passgenauen Medieneinsatz im Unterricht zu erreichen, der auf die Vorerfahrungen der Kinder aufbaut, diese einbezieht und weiterentwickelt. 58% der Eltern und 80% der SchülerInnen haben sich an der anonymisierten Umfrage beteiligt. Die Kinder waren zu dem Zeitpunkt der Umfrage ungefähr zu je einem Viertel sechs, sieben, acht und neun Jahre alt, es haben sich geringfügig mehr Mädchen als Jungen beteiligt.

Im Folgenden sind einige Ergebnisse der Umfrage dargestellt, die detaillierten Ausführungen sind im Anhang nachzulesen.

Gegenüberstellung der Rückmeldungen Kinder (links / 215) – Eltern (rechts / 155)

1. Welche elektronischen Medien nutzen die Kinder?

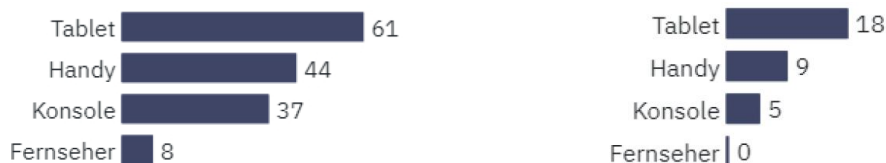


Die Kinder sehen sich viel mehr die elektronischen Medien nutzen, als ihre Eltern es angeben.

2. Dieses Medium nutzen die Kinder am liebsten?

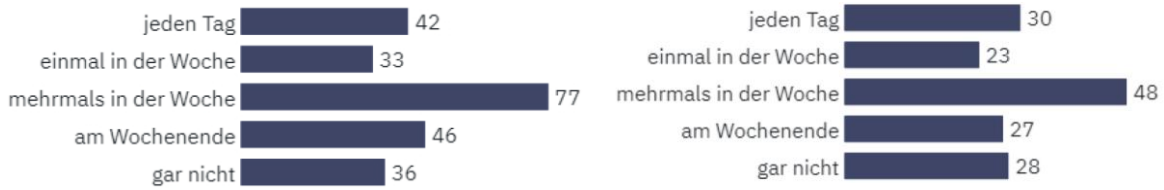
- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1. Tablet (65) | 1. Tablet (57) |
| 2. Fernseher (36) | 2. Fernseher (39) |
| 3. Konsole (28) | 3. Handy (24) |
| 4. Handy (27) | 4. Konsole (8) |
| 5. Computer (8) | 5. Computer (5) |

3. Die Kinder haben ein eigenes ...

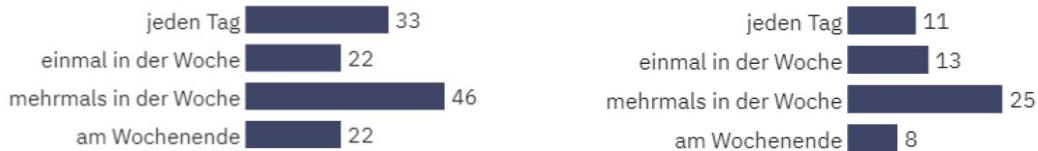


Über hundert Kinder besitzen kein eigenes Gerät. Auch hier geben wesentlich mehr Kinder an, ein eigenes Gerät zu benutzen, als die Eltern dies bestätigen. Eine Erklärung könnten hier „Familiengeräte“ sein, die die Kinder als in ihrem persönlichen Besitz erachten.

4. Wie oft benutzen die Kinder ein Tablet?

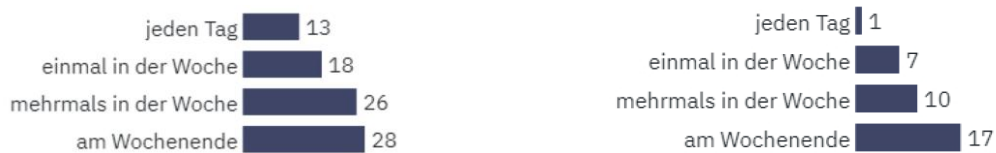


5. Wie oft benutzen die Kinder ein Handy?



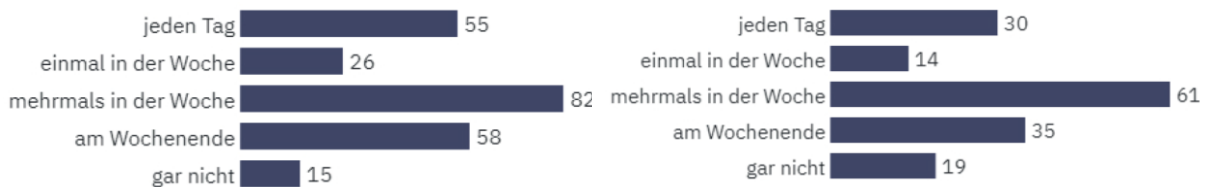
Etwa hundert Kinder benutzen kein Handy.

6. Wie oft benutzen die Kinder eine Konsole?

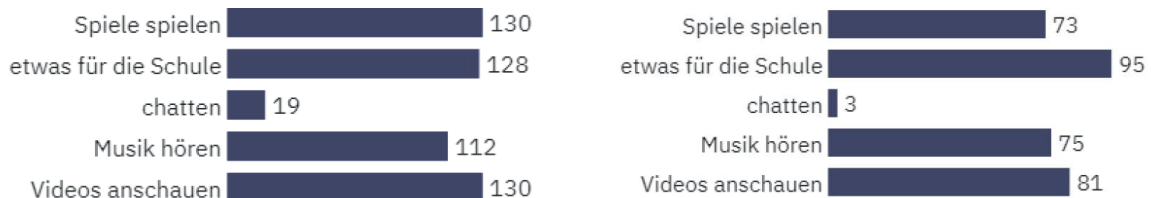


Die Hälfte der Kinder benutzt keine Konsole.

7. Wie oft schauen die Kinder fern?



8. Welche dieser Dinge machen die Kinder am Tablet / Laptop / Computer?



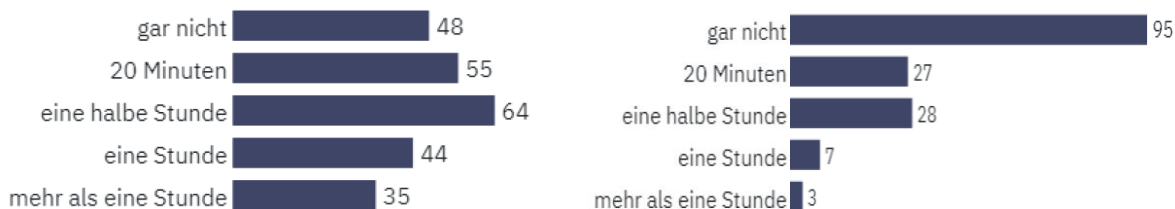
9. Das machen die Kinder darüber hinaus noch am Tablet / Laptop / Computer ...

- | | |
|-------------------------|-------------------------|
| 1. Hörspiele hören (24) | 1. Hörspiele hören (21) |
| 2. Fotos (19) | 2. Filme / Videos (18) |
| 3. Filme/Videos (19) | 3. Fotos (12) |
| 4. Recherchieren (9) | 4. Recherche (8) |
| 5. Malen (7) | 5. Zeichnen (7) |

10. Welche Regeln gibt es zu Hause bzgl. der Mediennutzung?

- | | |
|---|---|
| 1. zeitliche Begrenzung (68) | 1. zeitliche Begrenzung (94) |
| 2. keine Medien während des Essens (52) | 2. keine Medien während des Essens (67) |
| 3. nur am Wochenende (15) | 3. nur mit Erlaubnis (22) |
| 4. nur mit Erlaubnis (23) | 4. vorgegebene Apps (21) |
| 5. als Belohnung (4) | 5. als Belohnung (9) |

11. Wie lange spielen die Kinder täglich Spiele am Handy, am Tablet, an der Konsole?



Bei dieser Frage sind sich Eltern und Kinder nicht einig. Die Kinder schätzen ihren täglichen Medienkonsum wesentlich höher ein, als ihn die Eltern beschreiben.

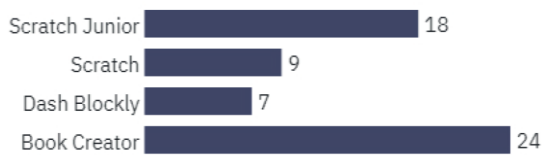
12. Welches Spiel spielen die Kinder am liebsten?

- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| 1. Minecraft (19) | 1. Minecraft (15) |
| 2. Anton (13) | 2. Anton (14) |
| 3. FIFA-Fußball (12) | 3. FIFA-Fußball (11) |
| 4. Super Mario (9) | 4. Maus & Elefanten-App (7) |
| 5. Mario Kart (7) | 5. Mario Kart (5) |

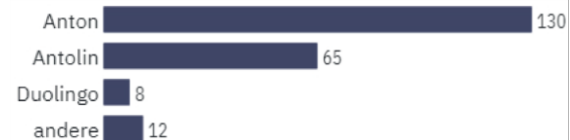
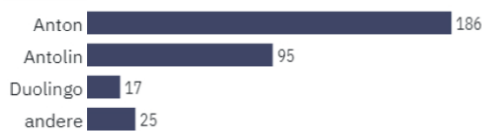
13. Was gefällt den Kindern besonders daran?

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. macht Spaß/ist cool (24) | 1. Wettbewerb/Erfolg (18) |
| 2. Wettbewerb/Erfolg (9) | 2. Welt erkunden/Dinge erschaffen (15) |
| 3. kämpfen (9) | 3. kreativ sein (11) |
| 4. bauen (9) | 4. Strategie/Geschicklichkeit (6) |
| 5. die große Auswahl (8) | 5. Sport/Fußball (6) |
| 6. kreativ sein (7) | 6. Entspannung (4) |
| 7. Fußball (5) | 7. Große Auswahl (4) |

14. Welches der folgenden Programme kennen die Kinder schon?



15. Welche Lern-Apps benutzen die Kinder zu Hause?



16. Diese Lern-Apps benutzen die Kinder zu Hause ...

1. keine (19)
2. Zebra (14)
3. Anton (8)
4. MiniMax (5)
5. Antolin (4)

1. Zebra (11)
2. keine (5)
3. Fiete (3)
4. Maus-App (2)
5. Rosetta Stone (2)

In Frage zwölf geben viel mehr Kinder und Eltern an, dass die Anton-App genutzt wird.

Zusammenfassung der Kinderrückmeldungen

Die Hälfte der Kinder besitzt kein eigenes Gerät, mehr als jedes vierte Kind hat ein eigenes Tablet, jedes fünfte Kind ein Handy, jedes sechste eine Konsole, nur 4% besitzen einen eigenen Fernseher. Dennoch wird der Fernseher am häufigsten genutzt, nämlich von 93% der Kinder, 64% guckt mehrmals in der Woche bis täglich Fernsehen.

Weniger Kinder nutzen ein Tablet – aber doch immerhin etwas mehr als die Hälfte mehrmals in der Woche bis täglich, 17% nutzen es aber auch gar nicht.

Handys spielen im Leben der Kinder eine kleinere Rolle, etwas weniger als die Hälfte benutzt es nie, etwas mehr als ein Drittel nutzt es täglich oder mehrmals in der Woche.

Die jeweilige Dauer der Nutzung eines Tablets/Computers/Konsole um Spiele zu spielen variiert stark. Während 22% der Kinder angeben, diese Geräte zum Spielen gar nicht zu nutzen, spielt etwas mehr als die Hälfte jeweils 20 bis 30 Minuten, immerhin 37 % geben an eine Stunde oder länger spielen zu dürfen.

Die Kinder nutzen das Tablet oder auch einen Computer in erster Linie um Spiele zu spielen, für die Schule zu arbeiten, Musik zu hören oder Videos zu schauen. Soziale Medien scheinen noch keine große Rolle zu spielen. Die Spiele, die von den Kindern genannt werden, sind fast durchweg solche, die laut dem Spieleratgeber-NRW für das Grundschulalter angemessen sind.

15 % der Kinder geben an, dass zu Hause keine speziellen Regeln bezüglich der Mediennutzung gelten, die anderen Kinder nennen verschiedenste Regeln.

Die von den LehrerInnen empfohlenen Lernapps (Anton, Antolin) kennen die meisten Kinder. Weitere für die Grundschule interessante Programme und Programmierungstools (Scratch, Dash) sind überwiegend unbekannt.

Zusammenfassung der Elternrückmeldungen

Die Umfrageergebnisse unter den Eltern weichen in einigen Bereichen etwas ab von denen der Kinder ab. So geben die Eltern fast durchweg einen überwiegend geringeren zeitlichen Umfang des Gebrauchs der einzelnen Medien an. Der persönliche Besitz wird zum Teil als wesentlich geringer eingestuft, was vermutlich damit zusammenhängt, dass „Familiengeräte“ oder auch Geräte der Geschwister von den Kindern als (Mit-) Eigentum angesehen werden.

Grundsätzlich lässt sich aus der Umfrage schließen, dass das Medienverhalten der Kinder im privaten Rahmen beobachtet und reglementiert wird und besonders die Kinder der unteren Jahrgänge noch nicht über allzu viele Erfahrungen im selbstständigen Umgang mit den Geräten verfügen.

Je älter die Kinder unserer Schule werden, umso mehr bewegen sie sich auch in der digitalen Welt. Entsprechend anzusetzen und ihnen praktische Hilfestellungen zu geben, Möglichkeiten, Chancen, aber auch Risiken aufzuzeigen, ist gemeinsame Aufgabe des Elternhauses sowie der Schule.

Konsequenzen für unseren Medieneinsatz in der Schule

Die SchülerInnen unserer Schule stehen noch am Anfang ihres Lebens in einer digitalen Welt. Ziel sollte die Vermittlung eines sicheren Umgangs mit digitalen Medien sein. Dazu gehört das kritische Denken bei der Nutzung von Informationen aus dem Internet, der verantwortungsbewusste Umgang mit sozialen Medien und auch eine altersgemäße Nutzung von Medien (in Bezug auf Inhalt und Nutzungszeit). Hier ist die Zusammenarbeit zwischen Schule und Elternhaus extrem wichtig und sollte immer Grundlage für die Vermittlung sein.

Basierend auf den Umfrageergebnissen der Eltern und der Wahrnehmung der Kinder ziehen wir folgende Konsequenzen für den Medieneinsatz an unserer Schule:

1. Integration von Medienbildung in den Unterricht

Angesichts des zunehmenden Medieneinsatzes älterer Schülerinnen und Schüler kann und muss die Schule auf die unterschiedlichen Erfahrungsstufen im Umgang mit Medien eingehen. Dies könnte bedeuten, dass jüngere SchülerInnen mehr Anleitung und Grundlagen im Umgang mit Medien (besonders dem iPad) erhalten. Der Umgang mit dem Gerät, Lernapps und -programme werden eingeführt und so eine fachgerechte Handhabung bei allen SchülerInnen, auch zuhause, gewährleistet. Unsere älteren SchülerInnen können auf diese Vorerfahrungen aufbauen und wir als Schule schaffen Raum für den kreativen Umgang und die projektbezogene Nutzung von neuen Medien. Außerdem widmen sich die SchülerInnen der Jahrgangsstufe 3/4 bereits komplexeren Themen wie Cybersicherheit, Datenschutz und dem kritischen Denken im digitalen Raum. Wir müssen verstärkt darauf abzielen, unsere SchülerInnen zu einem verantwortungsbewussten Umgang mit Medien und einer kritischen Bewertung von Online-Inhalten zu erziehen. Dies erfolgt durch Diskussionen und Projekte, fächerübergreifend in Deutsch und Sachunterricht.

2. Partnerschaften mit Eltern:

Eine verstärkte Zusammenarbeit mit den Eltern erfolgt durch regelmäßige Informationsweitergabe zu den unterrichtlichen Inhalten. Neue Lernprogramme, das Programmieren mit der App Scratch-Junior und die in der Schule regelmäßig genutzten Suchmaschinen für die Recherche werden den Eltern zeitlich passend kommuniziert. So haben die SchülerInnen die Möglichkeit, ihre Kompetenzen auch außerschulisch zu erweitern. Auch Themen für einen verantwortungsbewussten Umgang mit Medien werden (zusammen mit Richtlinien) an die Eltern kommuniziert. Nur so kann die Schule auf die Förderung eines sicheren Medienverhaltens zu Hause einwirken.

Insgesamt sollten die Konsequenzen darauf abzielen, den Medieneinsatz in der Schule an die sich entwickelnden Bedürfnisse, Erfahrungen und Kompetenzen der SchülerInnen anzupassen, um sie bestmöglich auf eine sich stetig wandelnde digitale Gesellschaft vorzubereiten.

8. Medien im Kollegium

8.1 PC-Einsatz / iPad-Einsatz

- Zeugnisse schreiben
- Internetrecherche
- Nutzung *EDMOND-NRW*
- Pflege der Website
- Unterrichtsmaterialien untereinander austauschen
- Nutzung von Datenbanken
- U-Cloud
- Elternkommunikation KIKS chat (Erprobung)

8.2 Qualifikationen und Qualifizierung

Alle KollegInnen setzen im Unterricht neue Medien ein. Durch die Touchpanels in allen Klassenzimmern ist der Medieneinsatz sehr vereinfacht worden. Das gesamte Kollegium hat hierzu eine interne Schulung erhalten.

Mittlerweile verfügen alle KollegInnen über Grundlagenkenntnisse zu den iPads sowie dem Computer und gehen sicher mit den Office-Anwendungen um. Sie sind mit den Apps auf den iPads größtenteils vertraut und setzen ihre Kenntnisse und Fähigkeiten zusammen mit den SchülerInnen um und geben ihr Wissen an das restliche Kollegium weiter.

Für die Zukunft sind auch weiterhin regelmäßige Fortbildungen zum Einsatz digitaler und mobiler Endgeräte geplant. In den letzten Jahren haben KollegInnen an folgenden Fortbildungen im Bereich Digitalisierung teilgenommen:

Thema	Anbieter/Moderatoren	Datum
iPadOS Grundlagen (1)	Apple Education Stadt Köln	09.11.2020
Apple teacher Programm, Apple GmbH	Apple Education Stadt Köln	12.11.2020

Die App GarageBand, Apple GmbH	Apple Education Stadt Köln	13.11.2020
Das iPad in der Grundschule	Apple Education Stadt Köln	13.11.2020
Das iPad als Ersatz für Tafel und Dokumentenkamera	Apple Education Stadt Köln	13.11.2020
Das iPad im Fach Mathematik	Apple Education Stadt Köln	17.11.2020
Das iPad im Fach Musik, Apple GmbH	NRW macht Schule	20.11.2020
Digitale Kollegiale Fallberatung	Schulamts Köln	09.02.2022
Apps und digitale Medien im Musikunterricht	Fachgruppe Musik	11.05.2021
Digitale Werkzeuge für den Unterricht	Fobizz	01.08.2021
Strategien & digitale Tools zum Selbst- und Zeitmanagement für LehrerInnen	Fobizz	02.08.2021
Digitale Bildungswochen	Apple Authorised Education Specialist	17.01. - 11.02.2022
Einführung Touchpanel	TASTEONE AV- & IT-Solutions GmbH	27.04.2022
Digitale Bildungsoffensive	Ministerium für Schule und Bildung NRW	19.05.2022
BreakoutEdu - Teil 1/2: Der Escaperoom im Klassenzimmer	Ministerium für Schule und Bildung NRW	20.07.2022
Lernvideos mit Power Point erstellen	Fobizz	15.08.2022
Good Notes Grundlagen – Unterrichtsnotizen organisieren	Fobizz	17.08.2022
Classroom-Management in den ersten Schulwochen	Fobizz	13.09.2022
Digitale Werkzeuge für den Unterricht	Fobizz	24.09.2022
Unterstützung ukrainischer Kinder	Fobizz	15.10.2022
Interaktive Tafeln im Unterricht	Fobizz	16.10.2022
Classroom-Management in den ersten Schulwochen der Klasse 1	Fobizz	28.10.2022
Alternative Leistungserhebung an der GS	Fobizz	29.10.2022
Medienbildungskonzept für die eigene Schule erstellen	Fobizz	15.11.2022
Begabungsförderung mit digitalen Medien	Fobizz	11.11.2022
Planung und Dokumentation mit dem iPad	Fobizz	17.11.2022
BookCreator für Fortgeschrittene – Versteckte Funktionen	Fobizz	01.12.2022
Das Web-Whiteboard zur Kollaboration	Fobizz	19.12.2022
Calliope Mini im Unterricht	Fobizz	20.12.2022

Change Management - So gelingt der digitale Wandel Ihrer Schule	Digitale Fortbildungsoffensive	05.01.2023
Digitale Medien in der Grundschule	Fobizz	22.01.2023
Das ABC der digitalen Bildung	Fobizz	23.02.2023
FobizzTools für Schule und Unterricht	Fobizz	01.03.2023
Umgang mit der APP „Classroom-Screen“	Videotutorials YouTube	05.06.2023
Pädagogischer Tag: Dash, Scratch jr., Touchpanel-Schulung Teil II	Coding für Tomorrow, codiviti education, SMART	12.09.2023
DB Digitaltreffen - Vernetzungsveranstaltung für die Digitalisierungsbeauftragten	BezReg Köln	08.11.2023

Grundsätzlich wurden folgende Fortbildungsstrategien vereinbart:

- kollegiale Hilfe
- selbstständige Weiterbildung (Handbücher, Internetseiten, PC-Führerschein, Kursangebote der Bildungseinrichtungen)
- Absprachen zur Bewertung von IT-SchülerInnenleistungen erfolgen in Anbindung an die Unterrichtsfächer
- Aktuelle Veränderungen, Neuerungen, Probleme, die alle betreffen werden auf Infoblättern von den IT-Beauftragten zusammengefasst und an alle Lehrkräfte zum Selbststudium ausgegeben. Nachfragen können individuell erörtert werden.
- Darüberhinausgehende Probleme und Fragen werden im Rahmen einer allgemeinen Konferenz als eigenständiger Tagesordnungspunkt behandelt. Dies soll so beibehalten werden, bei Bedarf werden eigene Fachkonferenz notwendig durchgeführt.

Fortbildungsplanung

Regelmäßige Fortbildungen zum Einsatz der iPads im Unterricht sind essenziell. Einerseits werden zu Beginn jeden Schuljahres kollegiumsintern neue Unterrichtsreihen und Apps präsentiert und dem Kollegium zur Verfügung gestellt. Andererseits ist es sinnvoll, dass extern angebotene Workshops und Fortbildungen regelmäßig durch verschiedene Lehrkräfte wahrgenommen werden. Umsetzbare und interessante Ergebnisse sollten diese dann ins Kollegium tragen. Die Digitalisierungs- und Medienbeauftragten informieren in LehrerInnenkonferenzen regelmäßig über neue APPs, mögliche Fortbildungen und sind ansprechbar für Fragen.

-> Detaillierte Ausführungen sind in unserem Fortbildungskonzept zu finden.

8.3 Evaluation der Nutzung der Endgeräte

Um den aktuellen Stand bezüglich der Nutzung der zur Verfügung stehenden Endgeräte (LehrerInnen-iPads, SchülerInnen-iPads und Touchpanels) im Kollegium zu erfahren, wurde von unserer Digitalisierungsbeauftragten im Februar 2023 eine anonyme Umfrage mit den folgenden Fragen durchgeführt:

Nutzung iPad LehrerInnenendgerät (LT)

1. Ich bereite meinen Unterricht mit dem LT (Lehrerendgerät) vor.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

2. Ich drucke von meinem LT aus.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

3. Ich nutze mein LT im Unterricht mit dem Smartboard.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

4. Ich habe auf meinem LT Ordner angelegt.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

5. Ich benutze das LT, um die Schüler-Apps auszuprobieren.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

6. Ich arbeite an meinem LT mit einem digitalen Stift.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

7. Ich habe täglich mein LT dabei.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

8. Ich bin in Bezug auf meine Unterrichtsplanung von analog auf digital umgestiegen.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

Nutzung Touchpanel

1. Ich benutze das Smartboard in meinem Unterricht.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

2. Ich fühle mich sicher im Umgang mit dem Smartboard.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

3. Ich kann Bilder/ Videos aufrufen durch den integrierten Browser.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

4. Ich benutze den digitalen Unterrichtsassistenten (Minimax, Zebra).

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

5. Ich benutze Apps auf dem Smartboard.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

6. Ich rufe mein Klassenpadlet über das Smartboard auf und greife darauf im Unterricht zurück.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

Nutzung iPad SchülerInnen

1. Meine Schüler:innen arbeiten mit dem iPad.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

2. Meine Schüler:innen haben ein festes iPad, mit dem sie immer arbeiten.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

3. Meine Schüler:innen zeigen Ergebnisse vom ihrem iPad auf dem Smartboard.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

4. Der Gebrauch eines iPad Pencil würde die Arbeit der Schüler:innen am iPad verbessern.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

Fortbildungsbedarf

1. Wenn ich an meine digitalen Grenzen stoße, lege ich das iPad weg und arbeite analog weiter.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

2. Wenn ich an meine digitalen Grenzen stoße, frage ich meine Kolleg:innen um Rat.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

3. Wenn ich an meine digitalen Grenzen stoße, suche ich im Internet nach Lösungen.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

4. An gemeinsamen einheitlichen Kollegiumsfortbildungen zu bestimmten digitalen Themen bin ich sehr interessiert.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

5. An Online Kursen, die meinen persönlichen Interessen entsprechen und die ich zeitlich individuell abrufen kann, wie beispielsweise auf FOBIZZ, bin ich sehr interessiert.

voll, konstant überwiegend teilweise noch nicht

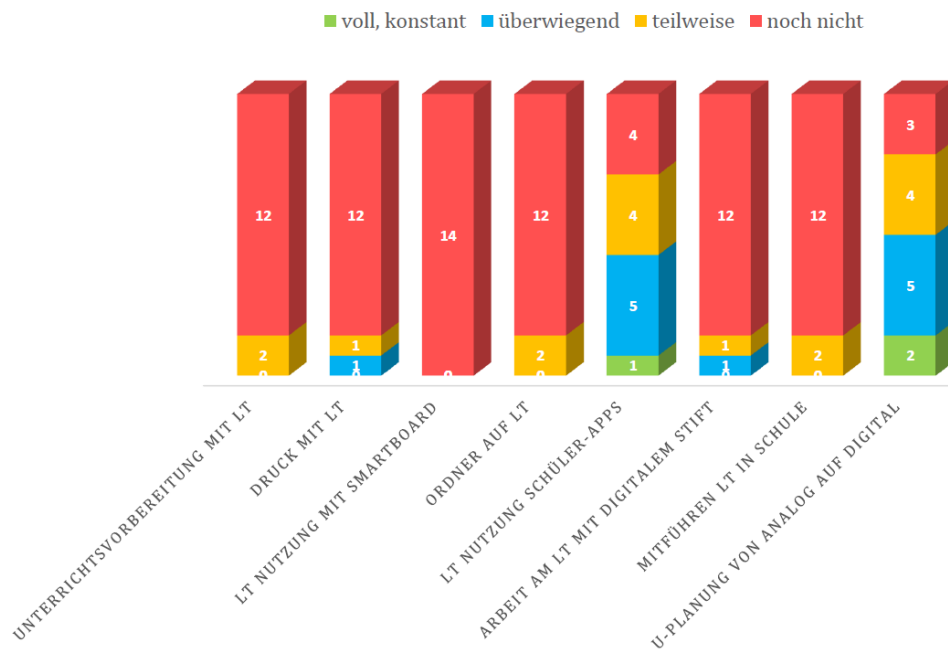
Welche Wünsche hast du bezogen auf die Digitalisierung an unserer Schule? Hier kannst du uns etwas schreiben:

Danke, dass du mitgemacht hast!

8.4 Auswertung des Fragebogens

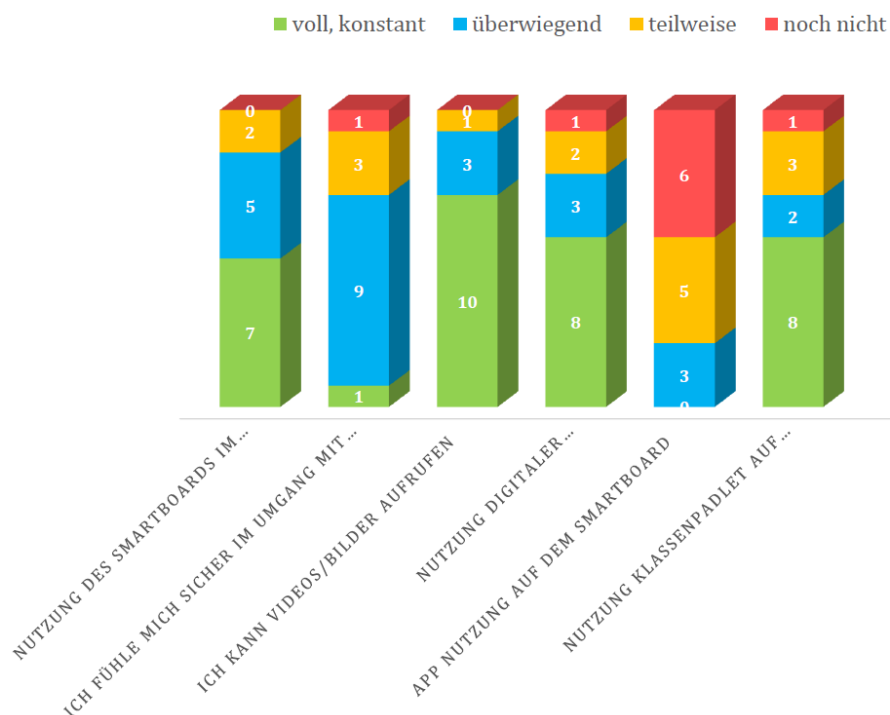
Ausgehend von den Ergebnissen der Umfrage werden sich neue Handlungsfelder eröffnen, die wir in unserer weiteren Fortbildungsplanung im Bereich der Digitalisierung berücksichtigen.

Nutzung iPad LehrerInnenendgerät (LT)



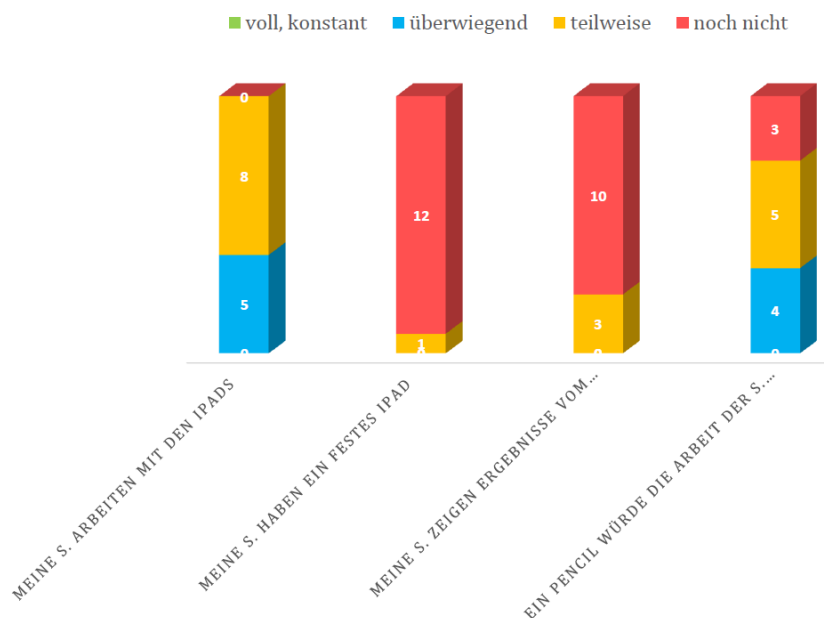
Auch in unserer Umfrage zeigt sich, wie schon von fast allen Kölner Grundschulen an das Amt für Schulentwicklung rückgemeldet, dass die Auswahl eines iPads als LehrerInnenendgerät nicht geeignet ist. Das Gerät wird sehr wenig eingesetzt, obwohl das Kollegium durch die Touchpanels und unsere SchülerInnen-iPads schon sehr digital arbeitet.

Nutzung Touchpanel



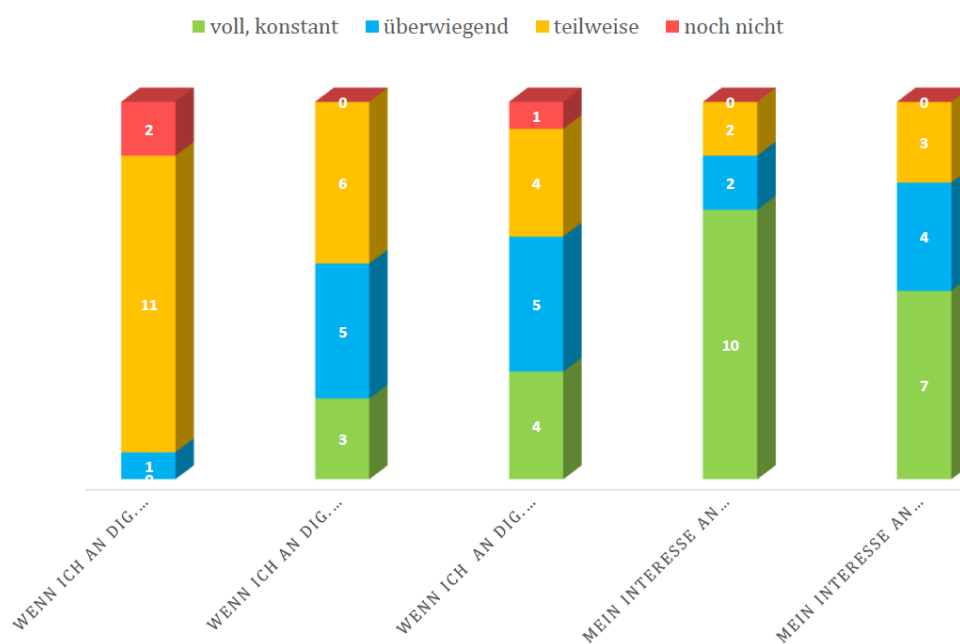
Die Touchpanel sind vom Kollegium sehr schnell in den Unterrichtsalltag integriert worden und nicht mehr wegzudenken. Es werden Videos, Bilder, das Klassenpadlet und Internetseiten darüber gezeigt. Zudem werden die beiden digitalen Unterrichtsassistenten zu unseren Lehrwerken in Mathematik (MiniMax) und in Deutsch (Zebra) eingesetzt. Unterstützung wird noch im generellen Umgang mit dem Touchpanel und der Vielfalt der technischen Funktionen des Gerätes sowie dem Gebrauch der Apps benötigt.

Nutzung iPad SchülerInnen



Hier zeigt sich, dass der Einsatz der iPads im Unterricht noch gesteigert werden kann und in der Stufe 3/4 häufiger Schülerergebnisse auch in digitaler Form präsentiert werden können. Wir setzen die iPads in der Stufe 1/2 bewusst weniger ein als in der Stufe 3/4.

Fortbildungsbedarf



Das Kollegium zeigt eine große Fortbildungsbereitschaft, gleichzeitig wird ein Fortbildungsbedarf sichtbar. Auch wenn sich die Meisten Hilfe innerhalb des Kollegiums oder im Internet holen, sollten wir ExpertInnenen zur Schulung des Kollegiums einladen.

Diese Wünsche hat das Kollegium bzgl. Digitalisierung an unserer Schule:

- Verbindung vom LT, privaten Endgeräten und Schüler-iPads kabellos mit dem Touchpanel (funktionsweise ähnlich wie Apple TV), selbstständige Installation von Apps und anderen Programmen auf dem LT
- Schulung, um alle Funktionen des Touchpanels über die Grundlagen hinaus kennenzulernen (z. B. Kopplung /Spiegelung des iPads mit dem Touchpanel)
- Schulung in den bereits auf den iPads installierten Apps
- Zeit zum Austausch/Ausprobieren, sich gegenseitig neue Funktionen und Apps zeigen
- eine Teamteachingstunde (z. B. die dritte SU-Stunde als „Medienkunde“), in der wir mit den Kindern gemeinsam Möglichkeiten am Touchpanel und auf dem iPad ausprobieren

8.5 Ermittelter Fortbildungsbedarf

1. Erweiterte Schulungen zu den Funktionen und Möglichkeiten des Touchpanels
2. Weitere Anregungen und Ideen zum Einsatz des iPads im Unterricht und Möglichkeiten der Präsentation der SchülerInnen-Ergebnisse mit dem iPad
3. Unabhängig von der Umfrage besteht ein schon in einem anderen Kontext ermittelter Fortbildungsbedarf im Bereich Entwicklung von Medienkompetenz der SchülerInnen

9. Technische Ausstattung

9.1 Vorhandene Hard- und Software

Medien, die den **SchülerInnen** zur Verfügung stehen

- 90 iPads inclusive 2 Ladekoffern (2019, 2023)
- 28 Apple Pencils
- 3 iPad-Ladewagen
- 12 Touchpanels (2021)
- 1 portables Touchpanels (2023)
- 58 Kopfhörer (2023) + 45 Kopfhörer (2024)
- 12 Dash Roboter
- Schullizenz Blitzrechnen
- Schullizenz Lernwerkstatt
- Schullizenz Antolin
- Schullizenz Sofatutor Lernvideos
- Schullizenz Anton Lernapp

- 20 Calliope Mini-Computer (2017)
- 8 Easi-Speak Mikrophone (2017)
- 12 portable Bluetooth-Lautsprecher (2019)
- 12 CD-Player (2013)

Medien, die den **LehrerInnen** zur Verfügung stehen

- WLAN im gesamten Schulgebäude (2017)
- 15 LehrerInnen-iPads (2021)
- 1 PC im LZ **ohne** Microsoft Office (2017)
- 1 schwarz-weiß Multifunktionsgerät - Drucker/Kopierer/Scanner (2020)
- 2 portable Beamer (2014)
- 3 Laptops zur Ausleihe (2017)
- Zugang zu Edmond NRW
- Schullizenz Worksheet Crafter
- 1 MP3-Player (2016)
- 1 Digitalkamera (2015)
- 1 portabler Lautsprecher mit 2 Mikrofonen für Veranstaltungen

Medien, die der **Verwaltung** zur Verfügung stehen

- 3 PC-Arbeitsplätze (2018)
- 1 schwarz-weiß Laserdrucker (2019)
- 1 bunt Multifunktionsgerät - Drucker/Kopierer/Scanner/Fax (2021)

Vorhandene Software auf SchülerInnen- und LehrerInnen-iPads

Deutsch

- Zebra Lesen 1 und 2
- Zebra Schreibtablette
- Zebra Wörter schreiben
- Zebra Deutsch 2-4
- Namagi (Kinder erlernen spielerisch Sprach-, Lese- und Rechtschreibgrundlagen)
- Story Dice (Erzählwürfel)
- Lesespiele 1-4

Mathe

- Richtig rechnen 1-4
- Minimax 1-4
- Blitzrechnen 1-4
- Richtig rechnen 4
- Talasia (Talasia ist ein Online-Spiel für Kinder mit Dyskalkulie und Rechenschwäche)
- Fabios Flächen (Lernspiel, Flächen ausmalen)
- Spiele Mathe (Kinder können gegeneinander Aufgaben rechnen)

Sachunterricht

- Entdecke den Wald
- Scratch Jr (Programmieren)
- Blockly (Programmieren)
- Energie (Wissen über verschiedene Energieformen)
- KonradsKompost
- Poly Bridge 2 (Brücken konstruieren)
- Calliope Mini (Programmieren)

Englisch

- Lerne Englisch
- Duolingo
- Draw & Tell (Ausmalbilder, Tonaufnahmen)
- Linguee (Wörterbuch)

Musik

- Garageband
- Voice Recoder

Kunst

- Sketchbook (Skizzieren, Malen und Zeichnen)
- Draw & Tell (englisch, Ausmalbilder)
- Fabios Flächen (Lernspiel, Flächen ausmalen)
- Tadaa (Bildbearbeitung)
- Snapseed (Bildbearbeitung)

Fächerübergreifend

- Anton
- Multidingsda (bei Migrationshintergrund zum Erlernen des deutschen Grundwortschatzes)
- Antura und die Buchstaben (DaZ)
- Book Creator
- Stop-Motion
- Voice Recoder
- Schlaukopf (Wissensfragen)
- Kabu (vermittelt Wissen zum sicheren Umgang mit digitalen Medien, informiert kindgerecht über spannende Themen und hält kurzweilige Rätselspiele bereit)
- Popplet (Mindmaps erstellen)
- Kahoot (Quiz erstellen)
- Story Dice (Erzählwürfel)
- Bitsboard (Lernaufgaben selbst erstellen)
- PuppetPals (englisch, Theaterstück)

9.2 Ausstattungsbedarf

Um unsere Arbeit mit Medien zu intensivieren und mehr Medien im Unterricht einzusetzen, aber auch um mit zeitgemäßen digitalen Arbeitsstrukturen zu arbeiten, haben wir folgende Dinge bei der Stadt Köln beantragt:

- zwei weitere festinstallierte LehrerInnen-Arbeitsplätze
- Microsoft Office für die LehrerInnen-iPads und die LehrerInnenarbeitsplätze
- 30 weitere iPads, um einen ganzen Klassensatz pro Zug nutzen zu können

Die einheitliche Verteilung der iPads auf alle Klassen ermöglicht eine Zeitersparnis für Lehrkräfte. Durch die permanente Verfügbarkeit können einzelne Kinder die iPads zur differenzierten Bearbeitung komplexer Aufgaben oder für die Nutzung von Lernapps als Förder- und Fördermöglichkeit verwenden.

10. Website



PROFIL ▾



GANZTAG ▾



SCHULLEBEN



KALENDER



KONTAKT

Seit 2001 stellt sich unsere Schule auf der Website <https://www.ggsbalthasar.de> vor. Das eigenständige Verwalten unserer Beiträge durch die verschiedenen Gruppen unserer Schule garantiert eine ständige Aktualität. Alle Konzepte, Veranstaltungen und Termine werden auf diese Weise veröffentlicht und schaffen somit Transparenz und Authentizität. Für die Eltern haben wir eine Kalenderfunktion eingerichtet. Beiträge aus den einzelnen Klassen werden von den Kindern für die Website erstellt, die in unserem Schulblog einzusehen sind. Somit haben die Eltern die Möglichkeit, einen kleinen Einblick in das Schulleben ihrer Kinder zu bekommen. Die Kinder wiederum sind sehr stolz, wenn sie ihren Eltern ihre Kunstwerke, Fotos von Ausflügen und Veranstaltungen oder ihre Arbeiten aus dem Unterricht auf der Website zeigen können.

11. Technischer Support

Die Support- und Wartungsarbeiten erfolgen an unserer Schule nach einem dreistufigen Plan.

First-Level-Support	Die Digitalisierungsbeauftragten werden von allen KollegInnen darüber informiert, wenn Probleme in jeglichem Bereich der Digitalisierung auftreten. Der Sachverhalte wird, wenn möglich, mit Foto, zeitnah per E-Mail mit Nennung der Nummer des entsprechenden Gerätes auf dem der Fehler/ Defekt auftaucht, an die Digitalisierungsbeauftragten gemailt.	
Second-Level-Support	Die Digitalisierungsbeauftragten arbeiten die Probleme gemäß der Komplexität des Problems in ihren beiden wöchentlichen Ermäßigungsstunden ab.	
Third-Level-Support	Ist es den Digitalisierungsbeauftragten nicht möglich das Problem zu klären, wird die Störungsmeldung an entsprechende AnsprechpartnerInnen weitergeleitet. In der Regel handelt es sich dabei um diese drei Stellen (Kontaktdaten Stand Februar 2023)	
NetCologne	Stadt Köln	
schule@netcologne-its.de 0221-/8808444	Amt für Schulentwicklung	Amt für Informationsverarbeitung
Veedelsbetreuer	Schulservice	122-12 Medieneinsatz und -beratung
Florian Sandmann	Andreas Huppert	Michaela Wagner
Florian.Sandmann@netcologne-its.de	andreas.huppert@stadt-koeln.de	michala.wagner@stadt-koeln.de
Alle Eingänge werden in einem Ticketsystem verwaltet auf https://ticket.netcologne-its.de/ Zugangsdaten dazu haben die Schulleitung und die Digitalisierungsbeauftragten.	Alle Bedarfsmeldungen sollten im Intranet der Stadt Köln unter TiPs verwaltet werden. Zugangsdaten dazu haben die Schulleitung und die Digitalisierungsbeauftragten. Die AnsprechpartnerInnen vom Amt für Schulentwicklung bzw. Informationsverarbeitung werden mit einer Mail über getätigte Bedarfsmeldungen informieren.	

12. Literatur

- Kultusministerkonferenz: Bildung in der digitalen Welt - Strategie der Kultusministerkonferenz, Berlin, 2017
- M. Drabe: Schulentwicklung und Medienkonzept, Schule in der digitalen Welt, Auer-Verlag, Donauwörth, 2020
- https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrplaene/upload/klp_PS/ps_lp_uebersicht_alle_faecher_beitraege_medienkompetenzrahmen_nrw_2022_01_26.pdf (Stand 02.01.2024)
- <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkonzept/> (Stand 02.01.2024)
- <https://7c660779.flowpaper.com/LeitfadenMedienkonzept2019/> (Stand 02.01.2024)
- Medienkompetenzrahmen NRW | Medienkompetenzrahmen NRW (Stand 02.01.2024)
- J. Zylka: Digitale Schulentwicklung, Beltz Verlag, Weinheim, 2018
- <https://www.schulministerium.nrw/digitalpakt> (stand 02.01.2024)
- BASS: 11-02 Nr. 46 Richtlinie über die Förderung von Endgeräten für Schulen in NRW, Ritterbach Verlag, Erfstadt, 2022
- <https://www.schulentwicklung.nrw.de/q/erziehung-und-praevention/handlungsfelder/medienerziehung/index.html> (Stand 02.01.2024)